



OCEANO DAS ALMAS

MATERIAL COMPLEMENTAR PARA
O GRIMORIO DO CORACAO
VOLUME 1



Conteúdos

Classe Variante – Inocente (Supressores).....	3
Classe – Devil Summoner	4
Classe – Atendentes.....	6
Classe – Usuários Artificiais	7
Classe - Navi	9
Magias Navi	9
Armas	11
Armadura	11
Consumíveis.....	11
Revestimentos	12
Feitos.....	13
Sombras	14
Regra Opcional – Revestimento Selvagem.....	33

Bem-vindo ao Oceano das Almas! Esse documento compila todos os materiais complementares para o [Grimoire of Heart](#) desde de seu lançamento até a atualização 4.4.7 (Julho 2022).

Esse conteúdo foi escrito e equilibrado para ser equivalente ao conteúdo principal do Grimorio, mas pode ser mais mecanicamente complexo que o conteúdo original. Confirme se seu Narrador permite conteúdo do Oceano das Almas antes de utilizá-lo.

Como sempre, um grande agradecimento a todos no [nossa servidor do Discord](#) pelas suas contribuições e feedback para o Oceano das Almas.

Classe Variante – Inocente (Supressores)

“Uma máquina feita para parecer uma criança? Você encontra cada coisa naqueles Túneis...”

Os Inocentes são frequentemente citados como a florescente esperança da humanidade contra as catástrofes do mundo, máquinas humanoides infinitamente complexas, feitas para fazerem exatamente como ordenadas, carregando o conhecimento combinado da humanidade e fazendo trabalhos arriscados demais para humanos. Contudo, uma parcela mínima de Inocentes se livra das amarras da sua criação, ganhando livre arbítrio, e sendo admitido como cidadãos plenos.

Inocentes geralmente são vistos como gentis e generosos, mas com um forte senso de autopreservação. Isso facilita sua inserção na sociedade quando comparados com seus parentes distantes, as *Armas de Supressão Anti-Sombras*, ao custo de capacidades de combate discretamente menores.

Mecanicamente, Inocentes são tratados como Supressores, mas com os poderes abaixo ao invés dos normais:

- ❖ **Máquina Otimizada:** Ao ganhar um Nível de Personagem par (2, 4, 6, etc.), Inocentes podem substituir o ganho de um ponto de Habilidade Social por +1 ponto em qualquer Habilidade de Combate. Isso aumenta suas capacidades de combate quando comparados a outros Usuários do mesmo nível.
- ❖ **Vasta Base de Dados:** O suprimento de dados quase infinito armazenado nos Inocentes é quase todo encriptado, mas pode eventualmente ser acessado. Inocentes podem aprender magias fora de seus Tipos. Porém, essas magias custam o dobro do preço normal de Pontos de Magia. Isso aplica-se somente a adquirir a magia, considere o preço normal para melhorar ou esquecer essas magias.
- ❖ **Poder dos Monolitos:** Uma vez por dia, Inocentes podem acessar a fonte primordial de poder que os concede consciência e entrar em um estado de frenesi como uma ação livre. Inocentes sob esse efeito ganham +2 FOR, +2 MAG, +2 TEC, +2 AGI e podem rolar um Golpe Crítico sem gastar Cargas de Sorte. Isso dura por três rodadas e os efeitos acumulam com outros efeitos de Buff. Quando esse efeito acaba, o Inocente entra em um modo de manutenção de emergência, perdendo Energia igual a metade da sua Energia máxima e sofrendo os efeitos de *Choque* (não pode esquivar, sofre Margem de Crítico +1) até o começo do seu próximo turno. Esse efeito ignora resistências a Status.
- ❖ **Coração em Chamas:** Quando você cria um Inocente, você pode escolher um Aspecto Livre extra, para um total de cinco.
- ❖ **Mundos de Distância:** Devido a uma falha inexplicável no seu firmware, Inocentes têm dificuldade em compreender a linguagem dos demônios. Inocentes sofrem uma penalidade permanente de -1 Tier Social para todas as negociações com Sombras.



Classe – Devil Summoner

“Tóquio, 199X: Um acidente bizarro com um dispositivo de teletransporte faz com que seres estranhos apareçam em Kichijoji... As pessoas que veem esses seres os chamam de Demônios.”

Desde tempos imemoriais, os humanos contavam histórias de demônios. Criaturas que espreitam na escuridão, carregando poderes muito além dos humanos. A tentação de prender demônios ao nosso mundo, forçá-los a obedecer à vontade da humanidade, tem sido a fonte de muitas teorias, a maioria envolvendo rituais complexos e compreensão completa da natureza do poder demoníaco. Mas e se os rituais pudessem ser armazenados como dados e replicados por qualquer pessoa com acesso a um dispositivo digital? Que curso a humanidade tomaria com os poderes de um Devil Summoner?

Para os propósitos desta Classe, considere todas as menções de Demônios ou Demônios equivalentes a Sombras ou Personas no livro principal do Grimório.

- 
- ❖ **Demon Busters:** Devil Summoners recebem uma Persona Inicial (também conhecida como Demônio Inicial) como todas as outras Classes de Usuário, e podem adicionar novos Demônios à sua lista por negociação, seguindo as regras de negociação padrão, exceto pelo seguinte: Se uma negociação resultar em Falha ou Nada, o alvo da negociação sempre escolherá atacar, se possível. Os Devil Summoners podem carregar até 3 demônios em seu estoque. Este limite aumenta em 1 sempre que o usuário ganha uma melhoria permanente para uma Habilidade de Combate.
 - Devil Summoners têm acesso a Fusão e Sacrifício, mas não a Alojamento, e podem realizar esses rituais diretamente de seus COMPs, fora do combate.
 - ❖ **Overclock:** Uma vez por combate, você pode escolher um Demônio em sua lista, exceto seu Demônio atualmente invocado: Escolha um feitiço do deck desse Demônio, gaste 1 Energia, mais o custo de Energia normal e quaisquer custos específicos da magia, e conjure essa magia como se estivesse no deck do seu Demônio atual. Isso gasta a mesma ação que a ação da magia e não gasta o uso daquela magia.
 - ❖ **Laplace:** Devil Summoners ignoram os requisitos para o Potencial, sendo capazes de convocar Demônios usando um dispositivo conhecido como COMP. COMPs vêm em muitas formas e interfaces, sendo tão simples quanto uma pulseira de rastreamento de movimento ou tão complexo quanto um dispositivo futurista em forma de arma.
 - Sua escolha de COMP é permanente. COMPs são atribuídos biometricamente a cada Devil Summoner e não podem ser operados por ninguém além de seu dono.
 - Se você destruir ou perder seu COMP, você não poderá invocar nenhum Demônio, incluindo seu Inicial, mas ainda poderá acessar o Metaverso normalmente e poderá optar por recuperar seu COMP no próximo Bloco de Tempo reduzindo seu próximo ganho de PR a zero. Isso desativa outros COMPs que você possui.
 - Ao criar um Devil Summoner, escolha uma forma para o seu COMP e uma das três categorias abaixo, ganhando os bônus apropriados.

Nome	Efeito	Descrição
Terminal de Mão	Ignore o custo de “1 Energia” para ativar o Overclock. Uma vez por dia, ao ativar o Overclock, você pode optar por Reprimir a magia: você não gasta Energia para conjurar ou ativar os efeitos extras dessa magia, se houverem.	Um computador montado no braço com uma interface simples. Alguns modelos incluem um acessório que o Summoner usa sobre os olhos que exibe informações importantes de batalha.
GUMP	Sempre que você ganhar uma nova magia que não tenha a categoria Única, você ganha dois usos dela em vez de um. Isso não se aplica quando você gasta PM para melhorar uma habilidade de Tier inferior para um Tier superior.	Um computador sofisticado em forma de arma com tela, teclado e recursos completos de internet que pode se transformar em um pequeno retângulo quando não estiver em uso.

Tubos Kuzunoha Você ganha +1 Tier Social para todas as negociações, mas não pode arriscar uma dados maiores que um d4 durante negociações. Uma vez por dia, se você tiver sucesso em uma negociação, essa negociação não gasta nenhuma ação, mas você não pode declarar negociação de novo nesse turno.

Cilindros de prata, cada um contendo a essência de um demônio. Eles se abrem durante a invocação através de um mecanismo delicado e revelam um interior verde brilhante.

CEMP Uma vez por combate, você pode usar um item consumível como uma ação Rápida.

“Componente de Ejeção e Manipulação Parabólico”, um COMP equipado com um sistema mecânico que pode procurar e manipular objetos mais rápido que os olhos podem ver.

Avalon Durante o reset semanal de PR, você pode escolher reter PR igual a metade do seu Tier de Habilidade Social mais alto.

Uma ampla espada dourada equipada com um processador moderno.

COMPrella Você não toma dano de efeitos que especificam um espaço, você é imune a efeitos que denotam alvos “dentro de um círculo”, e você não toma dano de efeitos que denotam “unidades adjacentes” se você não for o alvo principal.

Um guarda-chuva cinza com babados brancos. Não possui uma interface para invocar demônios, mas o faz em resposta a movimentos rítmicos.

Protocolo Laplace Shards de Tiranos que você está carregando só ocupam um estoque de demônio. Ativar o segundo efeito de Essência dos Grandes Lordes custa 2 Energia, ao invés de 4.

Um aplicativo instalado no celular do invocador ou outro dispositivo portátil semelhante.

- ❖ **Essência dos Grandes Lordes:** Sempre que um Tirano é derrotado, todos os Devil Summoners em combate ganham um *Shard de <Nome do Tirano>*, um símbolo de seu poder. Este Shard ocupa dois dos seus slots de estoque de Demônio, mas não pode ser convocado como um Demônio. Em vez disso, você pode optar por usar o Overclock para invocar temporariamente esse Fragmento, concedendo a você um dos seguintes efeitos (sua escolha). Você só pode fazer isso uma vez por dia. Você também pode escolher Sacrificar o Fragmento para distribuir PM igual ao seu Nível entre seus outros Demônios.
 - Substitua a Habilidade Natural do Demônio invocado pela do Tirano por 3 rodadas;
 - Gaste 4 Energia: Lance uma magia de Tier 5 de um dos Tipos do Tirano como se esta estivesse no deck do seu Demônio invocado;





O Compêndio de um Atendente pode tomar muitas formas, a mais comum delas sendo a de um livro antigo e pesado. Sinta-se livre para exercitar sua criatividade para experimentar novas formas para o Compêndio.



Atendentes

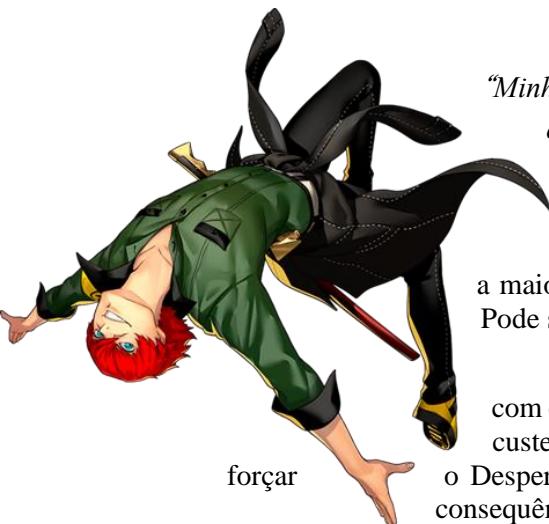
"Nada sem significado acontece dentro da Velvet Room. Tenha fé nesse novo poder em você investido, e use-o para clamar seu próprio caminho."

A Velvet Room existe entre sonho e realidade, sua forma e seus habitantes moldados pelos seus ilustres convidados, dados vida pelas experiências que compartilham com Usuários. Os assistentes, conhecidos formalmente como **Atendentes**, têm uma tendência a formar vínculos rápidos com Usuários e facilmente criam curiosidade sobre o mundo exterior, sedentos pela liberdade que os Usuários representam. Dada a oportunidade, a maioria dos Atendentes optará por saírem da Velvet Room e perseguirem seus próprios objetivos, e alguns raros casos encontrarão a força para despertarem seu Potencial e se tornarem Usuários de Persona extremamente poderosos em seus próprios méritos.

- ❖ **Portadores do Compêndio:** O Compêndio Persona que cada Atendente possui pode catalogar informações sobre todas as Personae que o grupo adquirir, mas seu potencial oculto é libertado quando um Atendente acessa seu Potencial. Um Usuário Atendente pode conjurar uma magia Ativa do deck de qualquer outro Usuário pagando o dobro do custo inicial de Energia da magia. Outros custos e restrições são aplicados normalmente, mas isso não gasta o uso da magia original
- ❖ **A Última Página:** Sempre que um Usuário morrer permanentemente por qualquer efeito, sua essência se focará próxima aos Atendentes, que podem levá-la para a Velvet Room e usá-la em um ritual único para celebrar a vida dos que se foram para sempre. Isso cria uma nova página no Compêndio para cada Persona do Usuário derrotado, contendo seus poderes e as memórias da jornada do Usuário. Como uma ação Rápida, um Atendente pode trocar entre páginas e usar os decks de magia de cada Persona livremente. Note que os Tipos, Arcana e interações de Tipo do Atendente não mudam. Finalmente, as magias contidas nas páginas só podem ser usadas em combate e não podem ser melhoradas ou trocadas por Pontos de Magia
- ❖ **Atualizando o Grimorio:** Estudar Sombras cuidadosamente é parte dos deveres de um Atendente. Você pode usar uma ação Rápida para selecionar uma Sombra que você pode ver. Se essa Sombra for derrotada ou removida de combate, você ganha "Pontos de Recuperação" iguais ao "Tier" da Sombra descrito no livro principal, página 163, e usar esses pontos imediatamente, sem custo de ação, para recuperar usos de magia gastos do seu deck. Você pode gastar um número de Pontos de Recuperação iguais ao Tier da magia para recuperar um de seus usos. Pontos que não são gastos imediatamente desaparecem. Se você recuperar pelo menos uma magia assim, você não pode mais ativá-lo durante esse combate.
- ❖ **Significado do Vazio:** Atendentes estão em um estado constante de crescimento psicológico, e observar as falhas de outros é uma grande maneira de aprender. Atendentes começam cada sessão com dois Pontos de Aspecto ao invés de quatro, mas sempre que o Aspecto de um Usuário for Compelido para afetar o grupo negativamente, todos os Usuários Atendentes, exceto o Usuário Compelido, ganham um Ponto de Aspecto.

Classe – Usuários Articiais

“Minha vida foi roubada de mim... E em seu lugar, me foi dado um poder que eu nunca pedi... O futuro é uma ilusão. Somente vivendo cada momento ao máximo, a alma pode ser verdadeiramente satisfeita.”



forçar

O processo de despertar da Persona pode assumir muitas formas, a maioria provocada por emoções fortes e um desejo feroz de sobreviver. Pode ser inconstante, demorado e falível.

Mas e se você pudesse fornecer um ambiente limpo e monitorado com estímulos controlados e experimentos para forçar a Persona a emergir, custe o que custar? Essa foi a inspiração por trás dos experimentos de Despertar em humanos. O estresse desses experimentos, no entanto, teve consequências desastrosas, pois Personae que são forçados a despertar tendem a ser instáveis e violentas, sendo capazes de ferir fatalmente seus Usuários em situações de estresse. As vítimas originais desses testes foram perdidos, mas não há como dizer quando esses experimentos desumanos serão repetidos.

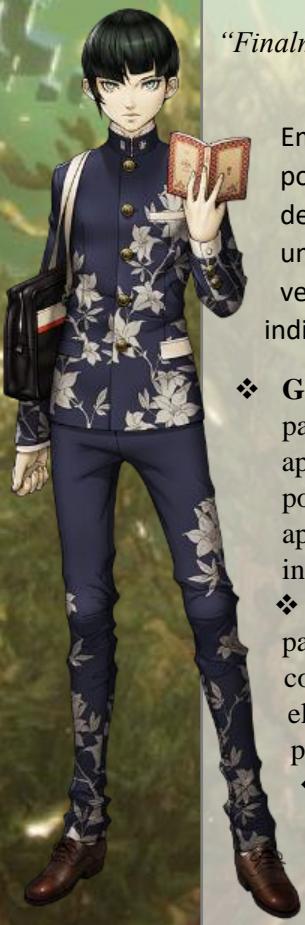
❖ **Berserk:** Os poderes de Persona de um Usuário Artificial podem ser um recurso explosivo, mas deve-se tomar cuidado para não devorar seu Usuário no processo. Uma vez por turno, como uma ação Rápida, ou uma vez por Cena fora de combate, você pode ativar o seguinte efeito:

- Para ativar Berserk, diminua seu PV máximo em 10% do seu valor máximo. Ativar Berserk múltiplas vezes acumula esse efeito. Você não pode ativar Berserk se fazê-lo diminuir seu PV para menos de 50% do seu máximo;
 - Magias que causam dano baseado no seu PV máximo ainda consideram seu valor de PV padrão para calcular dano;
- Quando você ativar Berserk, escolha um dos bônus abaixo. Você não pode ter o mesmo bônus ativo simultaneamente mais de uma vez;
 - Aumente duas Habilidades de Combate em 1. Isso não é um efeito de Buff;
 - Aumente seu limite de Pontos de Aspecto em 1. Uma vez por dia, fora de combate, ativar esse efeito te dá um 1 Ponto de Aspecto;
 - Ataques básicos que você declarar ganham +1 HDC e Margem Crítica +1;
 - +1 Tier para uma Habilidade Social da sua escolha;
 - Escolha um Tipo contra o qual você não tenha Fraqueza. Ganhe Afinidade +1 para esse Tipo;

❖ **Instabilidade Amorfa:** As mentes dos Usuários Articiais possuem uma conexão especial ao Metaverso. Até duas vezes por Nível de Personagem, um Usuário Artificial pode tentar imitar as técnicas de uma Sombra, incorporando-as ao seu arsenal.

- Esta é considerada uma habilidade Intel que trata Anula, Drena e Reflete Intel como Resiste Intel. O alcance desta habilidade é igual ao da arma atualmente equipada do Usuário, e tem uma chance de ativação de $40 + (HAB + TEC) \%$.
- Em um sucesso, o Usuário ganha “Pontos de Magia Articiais” igual a metade do Nível daquela Sombra, arredondado pra cima. PMA pode ser usado para comprar magias do(s) Tipo(s) daquela Sombra como se sua Persona tivesse esses Tipos. PMA que não for utilizado desaparece no final do dia.

❖ **Almas que Perduram:** Efeitos negativos de Raku, Suku e Taru aplicados em Usuários Articiais duram uma rodada a menos que sua duração padrão.



Classe - Nahobino

“Finalmente, o Nahobino se revela a nós... Luz ou escuridão, persiga qualquer caminho você desejar. Eu estarei aguardando por você, no lugar além da terra e dos céus.”

Em tempos antigos, deuses e humanos eram um só, seres de poder incomparável que possuíam o poder para mudar o mundo como bem entendiam. Até hoje, histórias descrevem Demônios que buscam contrapartes humanas, unindo-se para recuperarem uma fração do potencial que possuíam antes da separação. Alguns que buscam verdades perdidas do Metaverso sugerem que um Nahobino, ou *Deus Unificado*, seja indistinguível de um Usuário particularmente poderoso, mas uma de classe à parte.

- ❖ **Gouitsujin:** Um Nahobino incorpora o poder da sua Persona de uma forma particularmente íntima: Enquanto estiver no Metaverso, um Nahobino muda de aparência, incorporando detalhes da sua Persona a seus trajes. Além disso, Nahobino podem conjurar suas magias sem invocar suas Personas, e podem voltar às suas aparências originais e conjurar suas Personas livremente, sem necessitar dos métodos de invocação de outros Usuários. Esses efeitos são puramente visuais.
- ❖ **Sabre da Calamidade:** Nahobino podem moldar o poder das suas Personas para materializar uma lâmina de energia que substitui sua mão direita. Essa lâmina é considerada uma arma com Alcance 1 que causa HABd6 dano Físico ou qualquer Tipo elemental (Fogo, Gelo, Raio, Vento, Luz, Trevas, Nuclear, PSY) que o Nahobino possua. A partir do nível 5, o Nahobino adiciona seu valor de HAB ao cálculo de dano.
- ❖ **Proficiência Divina:** O poder transformativo dos Deuses Unificados expande o potencial mágico em cada humano. Um Nahobino pode possuir até 24 magias.
- ❖ **Apoteose:** O potencial latente de transformação de um Nahobino permite que eles moldem seus seres de acordo com a necessidade. Se o resultado de uma negociação com uma Sombra for uma recompensa da coluna “Persona/Carta”, o Nahobino ganha uma “*Essência de [Sombra]*”, um item consumível que só pode ser usado pelos Nahobino fora de combate e toma a forma de uma esfera de cristal com as cores da Sombra equivalente. Ao usar uma Essência, o Nahobino pode escolher entre trocar as suas interações elementais com a da Sombra, ou comprar habilidades dos Tipos da Sombra e adicioná-las ao seu Deck de Magias de acordo com os PM da Sombra.
 - **Exemplo:** A Usuária Nahobino Tao possui Fraqueza contra Trevas e Resistência contra Luz, e os Tipos Luz, Cura e Buff. Ao usar uma *Essência de Pixie*, abaixo, ela pode escolher entre trocar suas Interações para “Resiste Raio, Fraqueza Trevas” ou ganhar 2 Pontos de Magia para comprar magias dos tipos Raio ou Vento, mesmo não possuindo esses Tipos.

Essência de Pixie	Pontos de Magia: 2
Resiste: Raio. Fraco: Trevas	Tipos: Raio, Vento





Classe - Navi

“O que te nega é uma ilusão... Uma maldição lançada sobre você pelos malignos... A sabedoria proibida foi revelada. Nenhum mistério... nenhuma ilusão a enganará.”

Embora a maioria das Personas seja flexível, mas totalmente equipada para lutar contra Sombras, uma anomalia recente foi observada onde alguns raros Usuários despertam Personas que são inteiramente dedicadas a apoiar seus invocadores e aliados, sendo capazes de fazer isso melhor do que a maioria, mas com capacidades destrutivas menores. Esses Usuários são comumente chamados de *Navigators*, Navi para abreviar, pois geralmente evitam o combate para apoiar outros à distância.

- ❖ **Pureza de Propósito:** Usuários Navi só podem escolher entre os seguintes Tipos: Intel, Status, Buff e Debuff, mas podem selecionar todos os quatro se assim o desejarem, ganhando um nível de Persona extra se optarem por renunciar a qualquer um desses Tipos (um nível extra por Tipo não escolhido). Além disso, você pode escolher qualquer Tipo válido como sua Resistência, em vez de apenas um Tipo que sua Persona Inicial possui.
- ❖ **Orgulhoso Aegis:** Uma vez por combate, se um alvo fosse tomar dano de um certo Tipo enquanto está sob o efeito de uma magia conjurada por um Navi que reduz o dano desse Tipo, ou de todos os Tipos, o Usuário Navi recebe PM igual a metade do próprio Nível de Personagem.
- ❖ **Pulso do Metaverso:** Todos os usuários de Navi ganham a magia de Intel *Percepção* (Tier I) na criação do personagem, sem custo, mesmo que não escolham o Tipo Intel.
 - Esta habilidade não conta no limite do seu deck de magias e não pode ser reembolsada por PM. Quando sua Persona atinge o nível 5, esse feitiço se torna **Percepção Poderosa**. No nível 10, torna-se **Percepção Absoluta**. Finalmente, no nível 15, torna-se **Olhos de Prometeus**. Este feitiço acumula com os feitiços normais da Categoria Contadores.
- ❖ **Legado da Assistente:** Na criação do personagem, escolha um dos feitiços de Navi abaixo. Você pode escolher mais um feitiço Navi quando sua Persona atingir os níveis 5, 10, 15 e 20. Esses feitiços não têm custo de Energia fora de seus efeitos declarados, e apenas usuários de Navi podem aprendê-los e conjurá-los.

Magias Navi

Nome	Categorias	Alcance	Efeito	Descrição
Makatora	Navi, Cura, Única (A)	1 aliado dentro de 8 metros	Gaste X Energia. Aumente a Energia do alvo em X.	Uma linha azul brilhante conecta brevemente o conjurador e o alvo.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Regenerar	Navi, Cura, Única (P)	Conjurador	No final do combate, se seu PV estiver abaixo de 100% mas acima de zero, recupere até 20% do seu PV máximo.	Um disco de energia verde envolve o conjurador, acelerando a cura.
	Time: Passive	Duração: Permanente		
Envigorar	Navi, Cura (P)	Conjurador	No final do combate, se sua Energia estiver abaixo do valor máximo, você pode gastar 1 Ponto de Aspecto para recuperar 1d4 Energia.	Uma gota de um azul escuro cai do céu, envolvendo o Usuário em um brilho suave.
	Tempo: Passiva	Duração: Permanente		
Caindo no Vazio	Navi, Anula, Interromper, Única (A)	1 aliado dentro de 9 metros	Gaste 4 Contadores Cognitivos. O alvo ganha <i>Anular <Todo></i> contra o próximo ataque declarado contra ele nessa rodada. Essa magia só pode ser conjurada uma vez por combate.	Você cria uma área de cegueira cognitiva ao redor de um aliado, anulando ataques das Sombras.
	Tempo: Interromper	Duração: Instantânea		

Zero Set	Navi, Única (A)	1 aliado dentro de 6 metros	Gaste 4 Contadores ou 4 Energia . A próxima magia do alvo não tem custos genéricos de Energia. Custos específicos da magia ainda se aplicam.	Seu alvo é cercado por equações e gráficos flutuantes.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Hackear Posições	Navi, Iniciativa (A)	Um número de alvos dentro de 8 metros.	Gaste X Contadores . Para cada contador gasto, mude a posição de 1 alvo na fila de iniciativa. Essas mudanças tomam efeito no começo da próxima rodada.	Os alvos afetados são cercados por uma aura cintilante que interrompe brevemente o fluxo do combate.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Refrão	Navi, Buff, Debuff (A)	Qualquer número de alvos dentro de 8 metros.	Gaste 1 Contador por cada alvo selecionado. Adicione 3 rodadas a duração de qualquer efeito de Buff u Debuff em cada alvo.	Uma nuvem colorida envolve o alvo, intensificando quaisquer condições existentes.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		
Análise da Idol	Navi, Intel, Análise (A)	Qualquer número de alvos que você possa ver.	No começo do combate, você pode gastar 1 Energia para revelar uma interação elementar de um alvo. Você pode gastar mais energia para revelar mais interações e/ou mais alvos.	Uma flecha fractal perfura o alvo e voa de volta para você, revelando uma leitura dos pontos fracos do alvo.
	Tempo: Automática	Duração: Instantânea		
Oráculo	Navi, Cura, Buff, Debuff, Reprimir (A)	Especial	Role 1d100 (1d10 para as dezenas, e 1d10 para a unidade) e aplique os efeitos apropriados de acordo com a tabela abaixo. Reprima essa magia.	A arena é cercada por um globo de luzes prismáticas, enchendo os alvos com energia selvagem.
	Tempo: Padrão	Duração: Instantânea		

Oráculo	Efeito
00	Reduza o PV de todos os Usuários para 2.
01-10	Aplice o efeito Derrubado em qualquer número de alvos que você vê. Isso ignora resistência a Status.
11-15	Aplica Derrubado a todos os Usuários.
16-30	Mova todos os Usuários para o começo da fila de iniciativa. Isso toma efeito no começo da próxima rodada
31-35	Remove todos os efeitos de Buff, Debuff, Carga e Status de todas as unidades do combate.
36-50	Qualquer número de alvos sofre os efeitos de Tarundamon , Rakundamon e Sukundamon (-2 FOR, -2 MAG, -2 TEC, -2 AGI, Fortificar Físico & Elementos -8 por 3 rodadas)
51-55	Todos os inimigos ganham o efeito de Tarukajamon , Rakukajamon e Sukukajamon (+2 FOR, +2 MAG, +2 TEC, +2 AGI, Fortifica Físico & Elementos +8 por 3 rodadas)
56-70	Causa dano Onipotente a qualquer número de alvos igual a seu PNv. * 10 (sem esquiva).
71-75	Uma explosão de fagulhas coloridas pinta a arena (esse efeito é puramente visual)
76-90	Todas as unidades inimigas ganham Fraqueza contra Físico, Fogo, Gelo, Raio, Vento, Nuclear e PSY até o começo do seu próximo turno.
91-98	Mova todas as Sombras para o começo da fila de iniciativa. Esse efeito aplica-se no começo da próxima rodada
99	Recupere 100% PV e até três magias (incluindo magias Reprimidas) de cada Usuário.

Armas						
Nome	Category	Dano	Alcance	Extra	Descrição	Preço
Granadas Strega	Adaga	MAGd6+MAG	2-5	Causa metade do dano rolado à inimigos adjacentes ao alvo.	Explosivos cognitivos precisamente produzidos que não ferem seu usuário. A cabeça de um Machado montada em uma corrente retrátil, feita para ser usada com violento abandono.	4 PR
Machado-Corrente	Chicote	FORd8+VIT	1-3	Recupera 1d6 PV no acerto. -1 Contador de Portas da Morte.		4 PR
Idas	Arma de Fogo	MAGd6+6	1-4	Você pode escolher causar dano Tipo Trevas ao invés de Arma.	O Assassino de Castor, um revólver enorme que é estranhamente quente ao toque.	3 PR
Lâmina Tenaz	Espada	FORd8	1	Se você derrotar um inimigo com uma magia com a Categoria Morte, essa arma ganha +1 HDC por 3 rodadas.	Uma Katana longa e fina com um cabo segmentado e a lâmina parcialmente serrada.	4 PR

Armadura						
Nome	Redução de Dano	Bônus		Notas		Preço
Jaqueta do Profissional	VIT + 3	Requer 2 FOR para vestir; -1 AGI		Uma jaqueta verde com o estofamento substituído por placas firmes que aparam golpes		4 PR
Vestido Lolita	1	+6 para testes de esquiva; Tier de Empatia -1		Um vestido branco e confortável com detalhes gentis e manchados de sangue.		4 PR
Cinto e Jeans	2	Evadir Arma 1		Jeans rasgados e um cinto de couro com rebites, vestidos de forma frouxa.		3 PR

Consumíveis				
Nome	Efeito		Preço	Raridade
Espada do Servo	Remova um Bônus de Combate de uma das suas Personas e conceda um bônus de +1 FOR ou +1 MAG. Limitações normais de Bônus ainda se aplicam.		1 PR	1d2
Taça do Cavaleiro	Remova um Bônus de Combate de uma das suas Personas e conceda um bônus de +1 TEC ou +1 AGI. Limitações normais de Bônus ainda se aplicam.		1 PR	1d2
Medalha da Rainha	Remova um Bônus de Combate de uma das suas Personas e conceda um bônus de +1 VIT ou +1 SOR. Limitações normais de Bônus ainda se aplicam.		1 PR	1d2
Arma Vazia	Uma massa macia e flexível que toma a forma e efeito de qualquer arma no inventário do grupo até o final do combate. Ativar esse efeito e equipar a Arma Vazia é considerado uma ação Rápida que automaticamente remove outras armas equipadas. Regenera no inventário do Usuário 1d4+1 dias depois de ser usada.			Especial



Revestimentos

Revestimentos podem ser comprados e usados por todos os Usuários. Os efeitos de um Revestimento duram 24 a partir do momento que são equipados. Desequipar ou trocar de Revestimento remove Revestimentos equipados do seu inventário. Aplicar um Revestimento é considerado uma ação Rápida. Efeitos de um Revestimento se aplicam a todos os ataques básicos e magias do Tipo Físico que você conjura. Revestimentos ativos são considerados equipados ao Usuário e podem ser anotados no bloco “Arma Secundária” da sua ficha de personagem.

Nome	Efeito	Preço
Munição Ativa “Ponto de Vantagem”	Se você atingir um alvo com uma magia ou ataque que acerte apenas um alvo, você pode escolher o personagem que age imediatamente antes de você na fila de iniciativa: A partir da próxima rodada, mova sua posição na iniciativa para agir antes desse personagem.	4 RP
Gravura Rúnica	Use HAB ao invés de FOR para seus ataques. Sua HAB ignora efeitos de Buff, mas não de Debuff. Você não pode causar dano Crítico enquanto estiver sob os efeitos desse Revestimento.	5 RP
Matiz Sangrenta	Dano causado pelos seus ataques não pode ser curado. Isso também conta para dano causado por Veneno, se esse Status for causado pelos seus ataques Físicos.	3 RP
Banho a Ouro	No acerto, você pode escolher gastar X PR para causar Xd4 dano adicional, do mesmo Tipo do dano original.	1 RP
Cartuchos de Plasma	Se você errar um ataque, você ainda causa HAB dano e pode pagar 1 Ponto de Aspecto para aplicar efeitos secundários como se tivesse acertado o alvo.	4 RP
Graxa Anti-Magia	No acerto: O alvo sofre uma penalidade de MAG igual a metade da sua STR, arredondada para baixo (Mínimo 1). Isso é considerado um efeito de Debuff e dura por 3 rodadas.	4 RP
Espuma Macia	Diminua a categoria de dano de seus ataques Físicos por 1. (Ex.: Se um ataque causaria FORd6 dano, ele agora causa FORd4), mas todos os ataques afetados por esse efeito ganham +2 HDC.	3 RP
Toxina Exótica	Esse Revestimento dura 7 dias ao invés de 1. No acerto: Se seu alvo não é uma Sombra Tirano ou Definitiva, role 1d100. Se você rolar um 1, seu alvo é morto imediatamente e esse Revestimento some do seu inventário. Isso é considerado um efeito de Categoria Morte, Tipo Onipotente.	3 RP



Feitos

Cada um desses Feitos pode ser escolhido uma vez.

Nome	Efeito.	Req.
Diplomacia	Uma vez por combate, ao tentar negociação, você pode arriscar um d4 e somar o resultado ao seu teste. Se o valor dessa rolagem for negativo, subtraia o dobro do resultado.	Carta-Coringa, Tier I em pelo menos duas Habilidades Sociais.
Manipulação	Uma vez por dia, se você tiver sucesso em uma negociação com a melhor recompensa possível, você pode escolher rolar 1d4 e subtraia do seu teste. Se esse segundo resultado fosse resultar em uma recompensa de Item/PR, você ganha a Persona e o Item/PR. Isso não afeta sua rolagem inicial.	Carta-Coringa, Tier III em pelo menos uma Habilidade Social.
Pressão Minguante	Uma vez por dia, você pode escolher uma Sombra no combate. Se o nível desse alvo for menor que o nível da sua Persona, você ganha +X HDC, onde X é a diferença entre níveis.	Classe Emergente
Alcance Crescente	Uma vez por dia, por Tipo que sua Persona possui, como uma ação Rápida, você pode diminuir o custo de Energia de um Tipo que sua Persona sabe em 1, por três rodadas.	Classe Emergente
Equipamento Perfurante	Seus ataques básicos tratam Anular Físico/Arma como Resiste Físico/Arma e não ativam efeitos de Categoria Contra.	Classe Supressor, CLV. 8 ou maior.
Revestimento Cerâmico	Se você não estiver vestindo armadura, você ganha Redução de Dano igual a metade do seu nível, arredondado para baixo.	Classe Supressor
Mímica Cognitiva	Uma vez por dia, como sua ação de Interromper, você pode escolher um aliado e trocar suas Interações Elementais com a do alvo até o fim da rodada.	Classe Sombra
Essência Moldável	Uma vez por dia, você pode assumir a forma de um animal pequeno, como um gato, pássaro, raposa, etc. até o final da Cena. Você ainda pode se comunicar com outros Usuários de Persona normalmente. Essa transformação leva alguns segundos para tomar efeito.	Classe Sombra
Almas Alinhadas	Trocar de Persona ativa sempre é considerado uma Ação Rápida para você.	Classe Tocha, CLV. 8 ou maior
Confronto o Fim	Se você tomar dano de um ataque que te pôr em Portas da Morte, você pode causar a mesma quantidade de dano, do mesmo Tipo, em um alvo dentro de 8 metros como sua ação de Interromper.	Classe Tocha
Sorriso	Quando você derrota uma Sombra causando danos à qual ela é Fraca, você pode escolher ganhar +1 DDC ou +1 HDC até o final do seu próximo turno.	CLV. 6 ou maior
Suborno	Uma vez por dia, quando você alcançar o maior resultado possível de uma negociação, você pode escolher não ganhar uma nova Persona para ganhar um Item ou PR ao invés disso, mas você ganha o dobro da recompensa normal dessa negociação.	Classe Carta-Coringa ou Devil Summoner.

Sombras

Jack Ripper

Tipos



XVI – A Torre

Nível 10

Pontos de Vida: 52

Carta: Sorriso Maligno (T2 Status)

Disposição:

Insano, Agressivo



Bônus de Habilidade: +1 TEC, +1 SOR, +2 Expressão

Avental de Couro - Você pode escolher ser o último personagem da iniciativa. Caso o faça, ganhe +1 TEC durante as três primeiras rodadas (esse efeito acumula com outros efeitos de Buff).

STR	MAG	TEC	AGI	VIT	LCK
4	1	8	7	2	6



Resiste



Evadir I



Fraco

Um notório assassino em série que atacava, assassinava e mutilava mulheres em Londres em 1888, possivelmente se alimentando de partes de seus corpos. Seu nome real e identidade permanecem desconhecidos até hoje.

Corte do Tétano: 4d8 (18) dano Físico + 30% Chance de Adoecer no acerto.

Adoecer: Status Nervoso que concede -1 STR, -1 TEC e causa 20% do PV máximo do alvo como dano no final de cada turno do Usuário. Chance de recuperação: 33%.

Terror Londrino: Qualquer número de alvos tem 35% de chance de sofrer o Status negativo a seguir: Fúria, no caso de aliados de Jack Ripper, e Medo, caso inimigos.

Elusivo (P): Uma vez por combate, Jack Ripper pode sair do combate, sendo impossível escolhê-lo como alvo, e retornar na rodada seguinte, concedendo o próximo efeito ao seu próximo ataque nessa rodada: "Se esse ataque reduzir o PV do alvo abaixo de 35%, o alvo morre imediatamente".

Carta à Lusk (P): Quando um Usuário entra em Portas da Morte, o efeito de perda de PV de Adoecer imediatamente é ativado em todos os Usuários que o estejam sofrendo.



Choronzon

I – O Mago

Nível 7

Pontos de Vida: 132

Carta: Dança Sexy (T2 Status)

Disposição:

Insano, Demoníaco

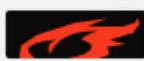
Tipos



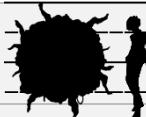
Bônus de Habilidade: +2 Conhecimento, +2 Expressão

Habilidade Natural: Demônio da Dispersão – Uma vez por dia, você pode mover você e um aliado até TEC metros em direções diferentes como uma ação de Interromper.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
4	4	4	1	6	4



Drenar



Rachador de Crânios: 1 alvo dentro de 4 metros. No acerto: 4d6 (14) dano Físico; 20% chance de Atordoado +5% por ponto de acerto rolado acima da esquiva.

Chama Purificadora: Qualquer número de alvos. No acerto: 4d4 (10) dano de Fogo. Mata alvos com o PV abaixo de 20%.

Visão Aterrorizante: Qualquer número de alvos dentro de 6 metros. 45% chance de Medo.

Choronzon é mencionado por ocultistas do século 16, mas se tornou famoso através do Sistema de crenças de Crowley, a Thelema. Conhecido como o Demônio da Dispersão, Choronzon carrega imensas quantidades de conhecimento.



Jin & Moros

Nível 10
PV: 500

Usuário Artificial
IX – O Eremita

Recompensa: Granadas Strega
(Adagas, 4 PR)



Reflete



Anula

Vantagem Tática – No começo de cada rodada, Jin pode trocar de lugar na iniciativa com o personagem com o alvo que age imediatamente antes dele. Se Jin for o primeiro personagem na fila de iniciativa, todos os ataques que ele declara causam 20% mais dano.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
6	5	5	2	10	2

Fim da Linha (P): No começo do combate, Jin aplica *Sentença* ao Usuário com o maior PV em combate exceto Jin.

❖ Um personagem com *Sentença* recebe 4 contadores. No final de cada rodada do personagem, ele perde um contador. Quando o personagem ficar com zero contadores, ele entra em Portas da Morte imediatamente. *Sentença* não pode ser removido por nenhum efeito, mas é removido quando o personagem entra em Portas da Morte. Usar qualquer magia ou item que recupere PV em um alvo com *Sentença* recupera 1 contador a ele. Quando o combate acaba, todas as instâncias de *Sentença* são removidas.

Submergir: Aplica *Sentença* a um alvo que Jin possa ver. Essa magia só pode ser usada se nenhum personagem estiver com *Sentença*. Isso é considerado uma ação Rápida.

Acelerar: Um alvo que Jin possa ver perde 1 contador de *Sentença*.

Granadas Strega V2: Um alvo dentro de 8 metros e todas as unidades adjacentes ao alvo. No acerto, escolha um dos efeitos abaixo:

- ❖ **Napalm:** MAGd6+5 (22/26) dano de Fogo
- ❖ **Choque:** MAGd4 (12/14) dano de Raio e 45% chance de Atordoar
- ❖ **Estilhaço:** FORd6 (17/20) dano Físico. Dano causado por essa magia não pode ser curado até o fim do próximo turno de Jin.

O especialista em coleta de informações da Strega e criador do site Revenge Request. Incrivelmente arrogante e ferozmente leal, Jin é conhecido por não poupar esforços para ver os planos de Takaya se concretizarem.



Chidori & Medea

Usuária Artificial
XII – O Enforcado

Nível 12

PV: 30

Recompensa: Vestido Lolita
(Armadura, 4 RP)



Desabando – Chidori não toma dano de nenhum ataque, é imune a todos os efeitos de Status e efeitos de Morte, e não pode ser curada por nenhum efeito. Essa habilidade anula todos os outros efeitos semelhantes ou opostos.

No final de cada rodada, Chidori perde 5 PV. Quando Chidori chegar a 0 PV, remova todas as Grinaldas Envenenadas do combate.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
3	9	6	6	1	2

Ressentimento Retorcido (P): No começo do combate, Chidori invoca duas *Grinaldas Envenenadas*, projeções idênticas a Medea.

Machado-Corrente: Um alvo dentro de 3 metros. Acerto: MAGd10 (50) dano Físico, recupera 20 PV a uma Grinalda Envenenada.

Ódio em Chamas: Chidori invoca até 2 Grinaldas Envenenadas, posicionadas imediatamente depois de Chidori na ordem de iniciativa.

Maragidyne: Qualquer número de alvos. No acerto: MAGd4 (22) dano de Fogo.

Mudoon: Um alvo que Chidori possa ver. Imediatamente mata alvos abaixo de 45% HP.

Um membro misterioso da Strega que costuma não interagir muito com os outros. Uma jovem garota que parece apreciar flores e arte, mas sua natureza fria tende a afastar a maioria das pessoas. Há um rumor que Chidori está interessada em um certo Usuário da Ilha Portuária Tatsumi.

Grinalda Envenenada

Nível 13

PV: 100

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
5	2	5	2	5	2



Resiste



Fraco

Corroer: 1 alvo. No acerto: FORd8 (22) dano Físico e *Fortificar Todos* -5 por 2 rodadas.

Primavera do Desespero: 1 alvo. 50% chance de Medo.



Takaya & Hypnos

Usuário Artificial
X – Fortuna

Nível 14
PV: 450
Recompensa: Idas
(Arma de Fogo, 3 RP)



Resiste



Reflete

No Momento – Takaya recebe metade dos efeitos de normais de Debuff e toma metade do dano de Veneno.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
2	8	6	2	7	6

01A056 (P): Takaya possui dois turnos por rodada. A movimentação de Takaya sempre é tratada como 10AGI (20) metros por turno.

Aleijar: Um alvo dentro de 8 metros. Acerto: MAGd6 (28) dano de Arma e o alvo não pode tomar ações de movimento até o final do próximo turno de Takaya (na próxima rodada).

Colapso: Um alvo adjacente. Acerto: FORd6 (7) dano Físico. Se o alvo estiver sob o efeito secundário de Aleijar, o alvo sofre Derrubada e o próximo ataque declarado contra o alvo é um Crítico garantido.

Brisa do Destino: Até dois alvos que Takaya possa ver. HDC +1. No acerto: MAGd4 (20) dano de Vento e os alvos são movidos individualmente até 2TEC (12) metros em qualquer direção.

Bala Final: Qualquer número de alvos em uma linha reta de 10 metros de comprimento na frente de Takaya. HDC +1. Acerto: MAGd10 (44) dano Onipotente. Se esse ataque for um Crítico, ele causa 3x mais dano ao invés de 2x. Se Takaya usar Bala Final, ele não pode usar essa magia de novo por 1d4+1 rodadas.

O confiante e implacável líder de Strega. Um jovem devorado pela desesperança, Takaya não se opõe a assassinar inocentes e usar os outros membros de Strega como peões para seu objetivo final: O fim de todas as coisas.





Jeanne D'Arc

XX – Julgamento

Disposição:
Nobre



Tipos



Nível 12

Pontos de Vida: 300

Carta de Magia: Me Soma (T2 Cura)

Bônus de Habilidade: +2 VIT, +1 MAG, +2 Coragem

Habilidade Natural: **Dama de Orleans** – Uma vez por dia, você pode adicionar seu valor de Expressão/5 (Mín. 1) para uma das suas Habilidades de Combate pela duração do combate.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
1	9	5	1	10	2



Resiste



Fraco



Reflete



Resiste

Uma garota que, afirmando ser guiada pela voz de Deus, liderou o exército Francês durante várias vitórias militares importantes durante a Guerra dos Cem Anos. Ela foi queimada pela igreja, mas após isso beatificada, tornando-se um dos Santos Padroeiros da França.

Lâmina dos Milagres: No acerto, causa X dano Onipotente, onde X é o PV atual de Jeanne D'Arc dividido por 10 (Mín. 1)

Penitencia: Revive uma Sombra derrotada durante esse combate com 50% do seu PV máximo, então cura MAGd6 (31) PV para qualquer alvo que Jeanne D'Arc possa ver.

Pleroma (P): Magias de Cura que incluem Jeanne D'Arc como alvo recuperam 50% mais PV para todos os alvos.



Fafnir

XVI – A Torre

Nível 15

Pontos de Vida: 272

Carta de Magia: Agneyastral (T3 Físico)

Bônus de Habilidade: +3 FOR, +1 TEC, +1 VIT

Habilidade Natural: **Emblema do Acúmulo** – Durante o primeiro dia de cada semana, quando seus PR forem calculados, concede +X para uma Habilidade Social, onde X é a quantidade restante de PR da semana anterior. Esse efeito dura 1 dia inteiro.

Tipos



Disposição:

Insano, Esnobe



FOR

9

MAG

1

TEC

8

AGI

3

VIT

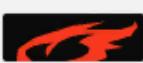
8

SOR

1



Resiste



Fraco



Resiste



Fraco



Resiste

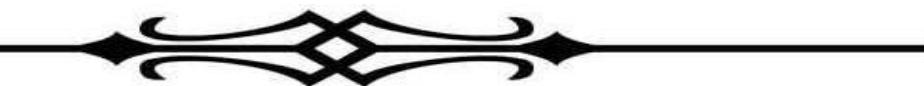
Filho do rei anão Hreidmar, Fafnir matou seu pai e roubou seu ouro, tornando-se um dragão, o símbolo Nôrdico da ganância. Fafnir foi morto pelo herói Sigurd, que usou os poderes ganhos por devorar o coração do dragão para assassinar o irmão de Fafnir, que também desejava adquirir as fortunas do seu pai.

Baforada Pútrida: Qualquer número de alvos, chance de Veneno: 20+5TEC% (60%)

Serpente Gananciosa: 1 alvo dentro de 8 metros. No acerto: FORd6+X (31/42) dano Físico, onde X é o valor somado de todos os itens equipados no alvo. Para esse efeito, considere itens Especiais como custo 10.

Auto-Tarukajaou (P): Concede FOR +3, MAG +3 durante os 3 primeiros turnos de Fafnir.





Vivian

VI – Os Amantes

Nível 11

Pontos de Vida: 78

Carta: Mabufudyne (T3 Gelo)

Bônus de Habilidade: +2 Empatia, +1 MAG, +1 AGI

Habilidade Natural: **Ondas Cinzentas** – Uma vez por dia, você pode selecionar uma das suas Habilidades de Combate que está sob os efeitos de uma magia de Buff: Aplique o mesmo valor do bônus à outra Habilidade de Combate pela mesma duração.

Tipos



A “Dama no Lago” na Mitologia Inglesa, uma poderosa fada que concedeu a espada Excalibur ao rei Artur.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
1	6	7	7	3	2



Resiste

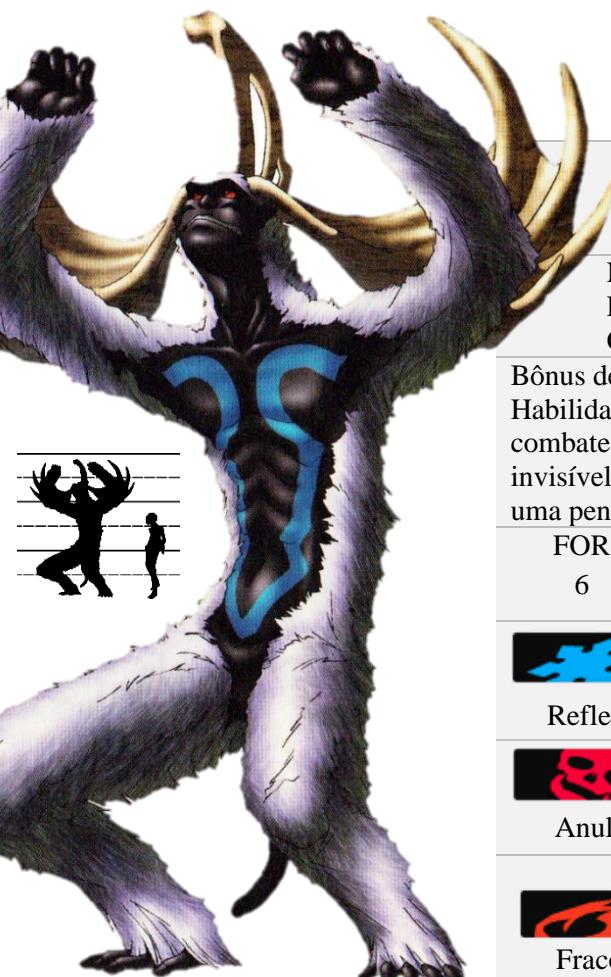


Fraco

Maha Aquadyne: Até 3 alvos dentro de 8 metros. No acerto: 6d6 (21) dano de Gelo. Ignora Resistir Gelo.

HDC +1 contra alvos dentro do Círculo do Sono.

Mazurka: 1 alvo dentro do Círculo do Sono. Enquanto o alvo estiver dentro de qualquer magia de Círculo, ataques contra o alvo ganham Margem de Crítico +2.



Wendigo

XV – O Demônio

Nível 7

Pontos de Vida: 110

Carta: Declarar Guerra (T2 Status)

Tipos



Disposição:

Agressivo, Antropófago



Bônus de Habilidade: +1 FOR, +1 TEC

Habilidade Natural: **Neve Vermelha** – Alvos contra os quais você causou dano nesse combate não podem escapar do combate normalmente. Se o alvo se tornar oculto ou invisível, você ainda consegue determinar sua localização e declarar ataques com uma penalidade de -2 TEC.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
6	1	5	4	5	2



Reflete



Anula



Fraco

Mastigar: Um alvo dentro de 7 metros. No acerto: Wendigo se desloca até uma posição adjacente ao alvo, causa 6d6-3 (18) dano Físico e recupera PV igual a metade do dano causado.

Uivo Excruciente: Todos os combatentes. No acerto: 6d4 (15) dano de Gelo e, antes do cálculo de dano, se o PV do alvo não for 100%, 100% chance de Lento.

Uma fera do folclore Canadense que um dia foi um humano que se alimentou de carne humana. Demente e cruel, Wendigo se tornam maiores e mais ferozes com cada humano que eles matam e devoram.



Ameno-Sagiri (Tirano)

0 – O Coringa



Não pode ser adquirido por Fusão, não responde a negociação.

Nível 16

Pontos de Vida: 374

Recompensa: 1x Arma Vazia (Consumo, Especial)

Tipos



Espectro na Névoa – Ameno-Sagiri não pode ser afetado por Derrubado, Medo, Pânico e Atordoado.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
1	9	8	2	11	2

Desejos da Humanidade (P): Durante Névoa Sufocante, Ameno-Sagiri pode conjurar qualquer magia dos Tipos Buff e Defesa.

Nebula Oculus: Só pode ser conjurada pelo efeito de Névoa Sufocante. Antes de rolar acerto: Ameno-Sagiri ganha o efeito de Luz Cegante. No acerto: 9d6-6 (26) dano Onipotente e 20% chance de Derrubada.

Névoa Sufocante: Ameno-Sagiri ganha +3 DDC, mas não pode atacar. Isso é considerado um efeito de Buff. Durante a rodada que esse efeito acabar ou for removido, a próxima ação de Ameno-Sagiri será Nebula Oculus.

Neblina da Confusão: Só pode ser conjurado durante Luz Cegante. Remove os efeitos de Luz Cegante e concede Névoa Sufocante a Ameno-Sagiri por 3 rodadas.

Olho da Tempestade (P): Durante Luz Cegante, Ameno-Sagiri pode conjurar Maragidyne, Bufudyne, Ha Garudyne e Maziodyne.

Luz Cegante: Ameno-Sagiri ganha +1 HDC, mas não pode conjurar magias que não causem dano direto. Isso é considerado um efeito de Buff que não pode ser removido por nenhum efeito além de Neblina da Confusão.

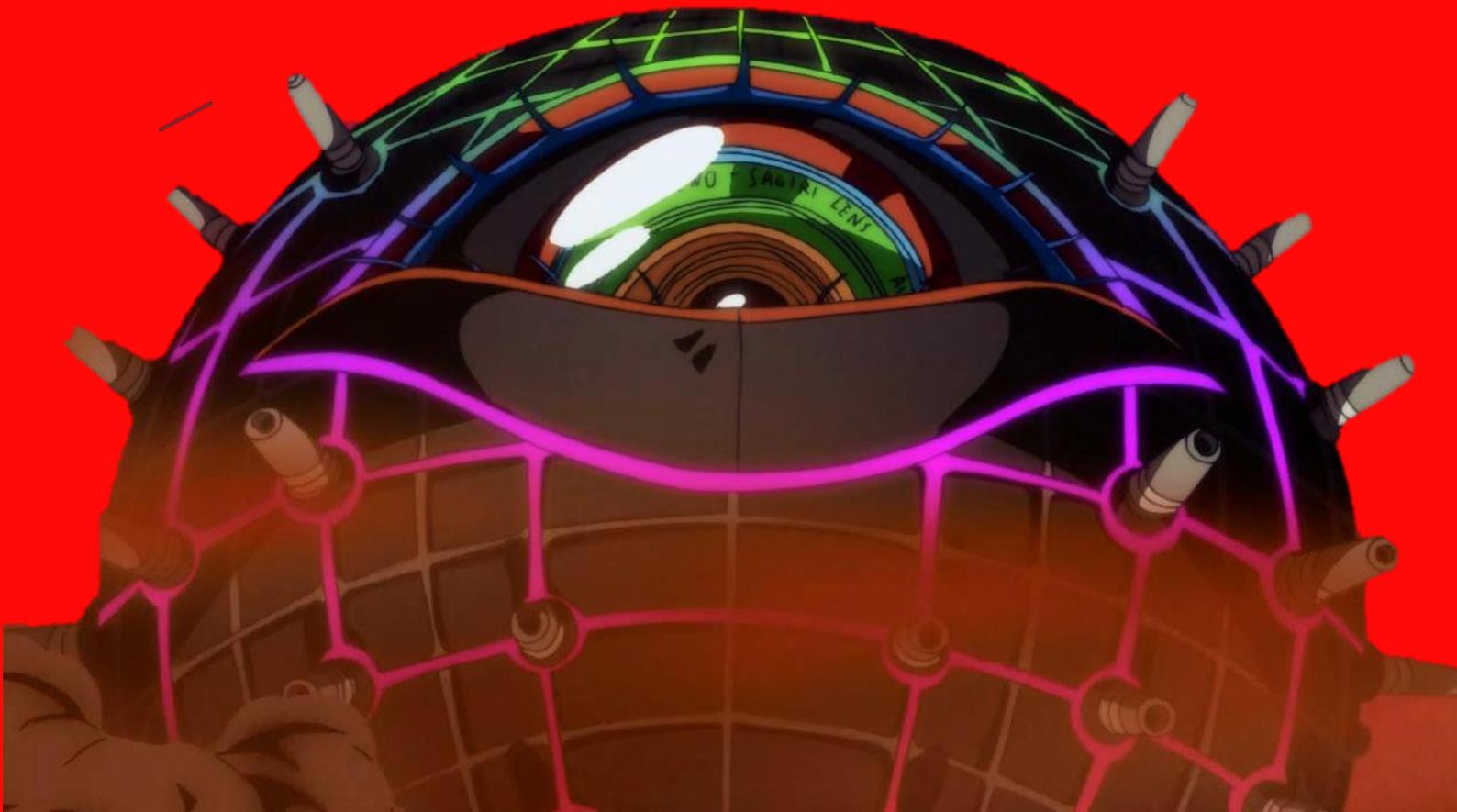


Anula



Anula

O espírito Japonês da neblina, que representa o paraíso. Ameno-Sagiri é um dos netos de Izanagi, mas durante o incidente em Inaba, Ameno-Sagiri interpretou o maior desejo da humanidade como um que ignoraria a verdade e os faria viver em paz ignorante, ameaçando afogar o mundo inteiro em neblina e transformar humanos em Sombras.



Akihiko Sanada & Caesar (Usuário)

IV – O Imperador

Nível 12

Pontos de Vida: 150

Tipos



Habilidade Natural: **Ciclone** – A pontuação de MAG de Akihiko não pode ser reduzida. Akihiko usa MAG ao invés de FOR para todos os testes relevantes.

Magias de Raio que Akihiko conjura causam 50% mais dano.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
1 (9)	9	8	7	5	2



Resiste



Anula

Auto-Masukundaou (P): Causa -2 AGI, -2 TEC para qualquer número de alvos pelas 3 primeiras rodadas de combate.

Durante o incidente na ilha de Tatsumi Port, Akihiko foi um dos primeiros membros do Esquadrão Especializado de Execução Extracurricular, um grupo de Usuários de Persona que exploraram a torre Tartarus. Conhecido como um jovem dedicado, mas socialmente inadequado, Akihiko decidiu focar na sua própria força após a graduação, ocasionalmente ajudando outros Usuários em suas buscas.

Sua Persona, Caesar, é uma representação do imperador romano Júlio César, o último ditador da República Romana, cujo status como deus entre os vivos o garantiu notoriedade eterna, mesmo quando sua vida foi tirada pelo seu próprio Senado.

Asas de Vanth (Ataque Básico): 1 alvo dentro de 9 metros. No acerto: MAGd12-MAG (49) dano Físico.

Mundos Partidos: Todos os alvos adjacentes -1 HDC. No acerto: causa 100% da vida atual do alvo como dano Físico.

Gravidade: Até 4 alvos dentro de TEC (8) metros. Posiciona todos os alvos em posições adjacentes a Akihiko, se possível, sem direito a testes. Após isso, conjura: Qualquer número de alvos adjacentes. No acerto: MAGd4-10 (12/18) dano de Raio e reduz a movimentação total do alvo para 2 até o fim da próxima rodada.





Invasor Esquisito – Macabre

XIII – Morte

Nível 10

Tipos

Disposição:
Caótico, Nobre



Pontos de Vida: 208

Bônus de Habilidade: +1 MAG, +2 TEC



Carta: Reforçar Trevas (T2 Trevas)

Natural Skill: **Ceifador Estranho** – Uma vez por dia, Macabre pode dobrar a própria TEC para qualquer teste contra um alvo que já tenha participado de negociação nesse combate.

Uma Sombra estranha que representa um trabalho de arte sombrio.

Olhando pra ele, você não consegue parar de pensar que ele está só aqui pra substituir alguém...

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
3	5	7	3	8	6



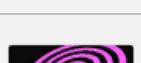
Resiste

Live Again (P): Cada vez que Macabre derrota um inimigo, adicione um Specter ao combate com a mesma iniciativa do alvo derrotado.



Reflete

Foice Infernal: O ataque básico de Macabre, um corte limpo com sua foice, causa MAGd6 (18) dano Físico no acerto.



Fraco

Cursed Night: Qualquer número de alvos que Macabre possa ver tem 45% de chance de sofrer *Charme*.

A Lista do Ceifador: Macabre pode negociar com qualquer Usuário. Se o resultado do teste for menor que 4, Macabre recupera até 25% dos seus Pontos de Vida máximos e ganha +2 TEC por 3 rodadas.

Could You Please RIP? Com um brinde, o Invasor Esquisito convida qualquer número de alvos para o sono eterno. Todos os Usuários com os Pontos de Vida abaixo de 25+2TEC% (50%) do máximo têm seus Pontos de Vida reduzidos a zero. Macabre não pode conjurar essa magia em duas rodadas consecutivas.

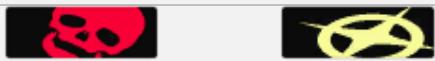
Specter

Nível 10

Pontos de Vida: 30

Não responde a negociação, não pode ser adquirido por Fusão.

FOR	MAG	TEC
4	1	4
AGI	VIT	SOR
5	1	4



Anula

Fraco

Fantasmagoria: No acerto, um Espectro causa 4d6 (14) dano Onipotente para 1 alvo dentro de 5 metros e recupera os Pontos de Vida de Macabre pela metade do dano causado.



Osiris

XVII – A Estrela

Nível 9

Pontos de Vida: 208

Carta: Kougaon (T2 Luz)

O primeiro rei do Nilo. Quando Osiris foi assassinado por Set, ele se tornou o juiz dos mortos e soberano do submundo.

Tipos



Bônus de Habilidade: +2 TEC, +1 VIT

Habilidade Natural: **Rei dos Mortos** – No começo do combate, escolha alterar a sua interação para Trevas ou Luz para *Resistir* por 3 rodadas. Esse efeito perdura se você trocar de Persona.



Anula

STR

MAG

TEC

1

5

7



Resiste



Resiste

AGI

VIT

LCK

2

8

4

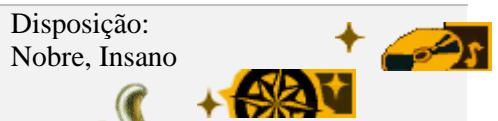
Auto-Dekaja (P): No começo do combate, remova todos os outros efeitos Auto de combate.

Perdurar (P): A primeira vez que Osiris cair para 0 PV durante o combate, ele retorna com 1 PV.

Kouga: 1 alvo dentro de 7 metros. No acerto: MAGd8 (22), mais 10% do PV atual de Osiris, como dano de Luz.

Mudoon: 1 alvo que Osiris possa ver. Mata instantaneamente alvos com o PV até 30+3TEC% (51%) abaixo do PV máximo

Disposição:
Nobre, Insano



Cthulhu

XV – O Demônio



Nível 14

Pontos de Vida: 210

Recompensa: 1x Espada do Servo, Taça do Cavaleiro, Medalha da Rainha (Consumíveis)

Bônus de Habilidade: +2 FOR, +1 VIT, +2 Conhecimento

Habilidade Natural: **O Chamado** – Quando seu HP cair abaixo de 1, aplique todos os efeitos de Debuff e Status aplicados em você antes disso em até 3 alvos dentro de 5 metros.

Tipos:



Disposição:

Insano, Antropófago.



Tentáculo: 1 alvo dentro de 7 metros. No acerto: 8d10 (44) dano Físico e TEC*5% (35%) chance de Choque.

Punho da Octopacia: 1 alvo dentro de 7 metros. HDC -2. No acerto: 8d8 dano Físico e causa um Crítico garantido.

Batismo Sombrio (Debuff): Até 1d4 alvos que Cthulhu pode ver não podem conjurar ou serem afetados por magias dos Tipos Cura e Defesa por 1d4-1 rodada(s).

Turbilhão: Qualquer número de alvos. No acerto: 4d4 dano de Gelo, mais 1d4 para cada alvo atingido.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR		
8	4	7	2	7	2		
				Drena	Reflete	Resiste	Fraco

Uma entidade cósmica que já esteve em guerra com criaturas divinas sobre qual raça reinaria sobre a Terra. A raça de Cthulhu ganhou império sobre a terra seca enquanto os Antigos reinavam sob as águas, mas um dia a cidade de R'lyeh afundou no oceano, onde Cthulhu aguarda em um estado entre os sonhos e a morte entre seus irmãos derrotados, aguardando o momento certo para retornar.



Nyarlathotep, as Mil Faces

0 – O Coringa

Nível 18

Pontos de Vida: 380

Bônus de Habilidade: +4 Conhecimento, +2 Charme, +2 Expressão, +2 Coragem, +1 TEC

Tipos



Disposição:
Insano



FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
1	1	10	10	10	1



Anula



Resiste



Resiste

A versão selada de Nyarlathotep, um ser maligno cuja mera presença é o suficiente para inspirar medo e loucura.

Tradicionalmente um inimigo da humanidade, esse avatar teve sua essência maligna suprimida, mas seu poder aterrorizante ainda perdura.

Nyarlathotep, as Mil Faces não pode ser adquirido por Fusão ou negociação caso o grupo não tenha derrotado **Nyarlathotep, o Caos Rastejante**.



Banimento (Luz): Reduz os Pontos de Vida de um alvo para 1. Se essa magia causar dano, Nyarlathotep não pode usá-la novamente por 1d4 turnos.

Punição (Trevas): 1 alvo cujo HP estiver abaixo de 20% do seu máximo é posto em Portas da Morte. Caso esse ataque tenha sucesso, Nyarlathotep recupera 20% (76) do seu PV máximo.

Baforada Venenosa (Status): Qualquer número de alvos dentro de 5 metros. Chance de Veneno: 65%.

Ao invés de uma Habilidade Natural, quando adquirido como Persona, Nyarlathotep garante um uso da magia **Escuridão Caótica** sem custo de Ponto de Magia. Essa Habilidade não pode ser copiada ou escolhida para outras Personas.

Escuridão Caótica:

Tier V, Tipo Trevas

Categorias: Trevas, Status, Morte, Reprimir (A)

Tempo: Padrão.

Duração: Instantânea.

Alvo: Qualquer número de alvos dentro de 5 metros.

Efeito: Alvos abaixo de $4 * \text{TEC\%}$ PV morrem instantaneamente. Alvos com o PV acima disso tem 100% de chance de sofrer Veneno ou Pânico (escolha do conjurador). Reprima essa magia.



Uivos à Lua, Nyarlathotep

XXI – O Mundo

Nível 18
Pontos de Vida: 175



Tipos



Elemento do Caos – Não pode sofrer Status Mentais, automaticamente se recupera de todos os Status no final do seu turno. Ignora todos os efeitos de *Refletir* e *Drenar*, exceto Tetrakarn e Makarakarn.

Loucura Infinita: Não responde a negociação, não pode ser adquirido por Fusão, não pode ter sua Habilidade Natural escolhida ou copiada. Possui acesso à Resisstências Tirânicas.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
5	6	8	10	2	4



Anula



Resiste



Resiste



Resiste

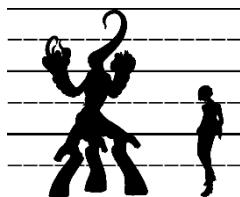
Ômega Cluster (Status): Até 3 alvos que Nyarlathotep possa ver. Aplica o Status Nervoso *Transe*. Alvos em Transe tem sua AGI total reduzida para 1 até tomarem dano de qualquer fonte. Efeitos que removem Status Nervosos também removem Transe.

Punir Defesas: Qualquer número de alvos. No acerto: $5d8$ (23) dano Físico, mais o valor total de Redução de Dano do alvo multiplicado por 3.

Escuridão Imortal (Trevas): Um alvo que Nyarlathotep possa ver toma dano de Trevas igual a metade de seu HP máximo.

Uma deidade poderosa dos Mythos de Lovecraft. Uma criatura quase divina com mil rostos diferentes que frequentemente visita o nosso mundo para criar caos, intriga e loucura. Diferente dos outros Anciões, que são indiferentes aos humanos, Nyarlathotep deleita-se com o sofrimento dos mortais.

Quando *Uivos à Lua Nyarlathotep* for derrotado, comece uma nova rodada e adicione um **Nyarlathotep, o Caos Rastejante** ao combate. Ele é automaticamente a primeira criatura na linha de iniciativa. Isso anula todos os outros efeitos que alterem a iniciativa.



Nyarlathotep, o Caos Rastejante (Tirano)

XXI – O Mundo

Nível 20

Pontos de Vida: 450

Caos em Mil Formas – Sempre que uma magia de Status tiver Nyarlathotep como alvo, aplique esse efeito de Status a todos os Usuários. Todos os ataques de Nyarlathotep tratam Refletir como Resistir e ignoram os efeitos de Redução de Dano dos Usuários, exceto efeitos de armadura. A Imunidade de Status de Nyarlathotep também concede imunidade à condição Analisado.

Algaravio do Louco: Sempre que negociação começar com Nyarlathotep, o Caos Rastejante, o personagem negociante sofre uma penalidade a todas as suas Habilidades igual a Habilidade Social escolhida dividido por 5, mínimo 1, por 4 rodadas.

Isso é um efeito de Debuff.

FOR	MAG	TEC	AGI	VIT	SOR
10	10	9	6	10	2



Drena



Reflete



Anula



Resiste



Resiste

Roda do Destino: Qualquer número de alvos. HDC -1. No acerto: O alvo não pode trocar de Personae ou ativar efeitos de Classe por 2d8 rodadas.

Roleta do Tempo: Qualquer número de alvos. No acerto: MAGdX dano Onipotente. A primeira vez que essa magia for conjurada, calcule o dano com d6. Aumente a categoria de dado de dano dessa magia por 1 antes de calcular o dano de cada conjuração subsequente (Máximo d12).

Desespero Sonâmbulo: A próxima vez que Nyarlathotep conjurar Roleta do Tempo, ela ganha o efeito adicional: *No acerto: Reduza a Energia dos alvos por 1dx, usando o mesmo dado usado para calcular dano.*

Murmúrio Transiente (Onipotente): Qualquer número de alvos perde todos os efeitos de Buff, Defesa e Carga.

Nyarlathotep, o Caos Rastejante pode conjurar Ações Tirânicas um número de vezes igual ao número de Usuários no combate (mínimo 4) por rodada.

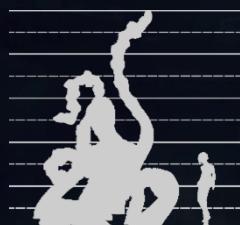
Fronteira Cósmica: Nyarlathotep pode conjurar qualquer uma de suas magias imediatamente, até se suas ações estiverem restritas por qualquer efeito. Caso Roleta do Tempo seja conjurada pelo efeito de Fronteira Cósmica, não altere o dado de dano para essa conjuração.

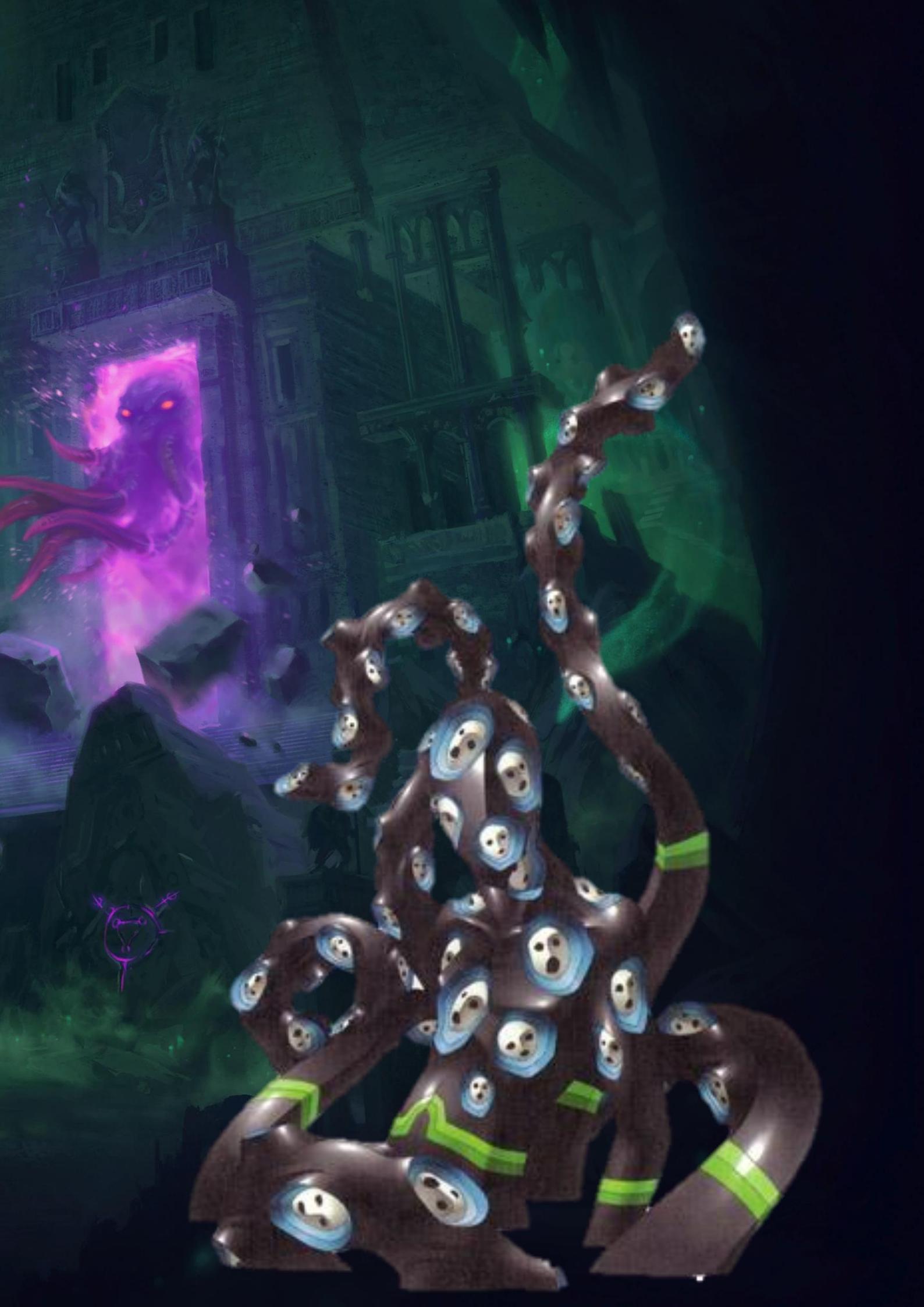
Alimentado Pelo Medo: Nyarlathotep recupera VITd6 (55) PV.

Loucura Opressora: Se um alvo passa o teste de recuperação de qualquer Status, o alvo sofre o efeito de Pânico imediatamente, ignorando todas as resistências a Status.

Deus Ancião: Se Nyarlathotep falhar qualquer teste, ele automaticamente passa no teste ao invés disso, mesmo se sucesso não fosse possível de outra forma. Isso gasta duas Ações Tirânicas ao invés de uma.

O Potencial Real da Humanidade: Quando Nyarlathotep, o Caos Rastejante for derrotado, o grupo ganha a Persona *Nyarlathotep, as Mil Faces*, usando as mesmas regras de obtenção de Personas Definitivas.









Reaper

XIII – Morte

Nível 17

PV: 444

Implacável – As ações de Reaper não podem ser restritas por nenhum efeito. Reaper usa sua MAG para todos os testes de MAG e FOR.

Não responde a negociação, não pode ser adquirido por Fusão. Reaper é considerado um Tirano mas não possui acesso a Ações Tirânicas.

FOR (10)	MAG 10	TEC 10	AGI 1	VIT 8	SOR 1
-------------	-----------	-----------	----------	----------	----------



Resiste



Resiste



Anula

Uma misteriosa e imensamente poderosa Sombra que vaga sozinha pelo Metaverso, aniquilando qualquer Usuário em seu caminho.

Seis Balas (P): No começo do combate, Reaper ganha os efeitos de Bala Infernal. No começo de cada rodada subsequente, Reaper equipa a próxima Bala (abaixo), ganhando novas Interações e magias. Isso não remove suas Interações normais. Quando a rodada da Bala Vazia acabar, Reaper retorna a Bala Infernal e o ciclo se repete.

Bala Infernal

Resiste todos os Tipos exceto Fogo.
Inferno Shot: 1 alvo dentro de 8 metros. Acerto: 10d12 (65) dano de Fogo. Margem de Crítico +2. Rolar Críticos com esse ataque não gasta Cargas de Sorte. Crítico: Causa 3x dano ao invés de 2x.

Bala Congelada

Resiste todos os Tipos exceto Gelo.
Glacial Shot: 1 alvo dentro de 6 metros. Acerto: 10d8 (45) dano de Gelo e o Usuário perde 1d6 Energia.

Bala Voltaica

Resiste todos os Tipos exceto Raio
Neuroshock Shot: 1 alvo dentro de 6 metros. Acerto: 10d10 (55) dano de Raio e 8TEC (80%) chance de Choque para o alvo, e causa metade do dano rolado e chance de Choque contra todos os Usuários dentro de 2 metros do alvo.

Bala Tempestuosa

Resiste todos os Tipos exceto Vento.
Tornado Shot: Até 3 alvos dentro de 12 metros. +1 HDC. Acerto: 10d6 (35) dano de Vento, mais 1 ponto de dano para cada ponto de acerto acima da esquiva de cada alvo (calculado individualmente para cada alvo).

Bala Santificada

Resiste todos os Tipos exceto Luz.
Tiro Cintilante: Qualquer número de alvos que Reaper possa ver. Os alvos perdem 35% do seu PV atual.
Tiro Luzente: Até 1d4+1 alvos que Reaper possa ver. Remove todos os efeitos de Buff ativos no alvo, e o alvo não pode se beneficiar de efeitos de Buff por 3 rodadas.

Bala Vazia

Resiste todos os Tipos exceto Trevas.
Tiro Necrótico: Um alvo que Reaper possa ver. Se o PV do alvo está abaixo de 30%, o alvo entra em Portas da Morte e imediatamente perde 1 Contador.
Tiro Abissal: Qualquer número de alvos dentro de 8 metros. Acerto: 10d6 (35) dano de Trevas, e o alvo sofre -1 DDC até o final do próximo turno de Reaper.

Reaper pode conjurar as magias abaixo independente de qual Bala está carregada:

Aeon – Tempestade: Até 3 alvos dentro de 8 metros. Acerto: 10d8 (45) dano de Arma.

Firmamento Megido: 1 alvo dentro de 5 metros. Acerto: 10d4 (25) dano Onipotente. Alvo é movido para uma posição adjacente a Reaper e sofre os efeitos de **Rakundaou** (Debuff: *Fortificar Físico e Elementos -12* por 3 rodadas)





Atirador Impiedoso – Reaper

XIII – Morte

Nível ??

PV: 777

Implacável – As ações de Reaper não podem ser restritas por nenhum efeito. Reaper usa sua MAG para todos os testes de MAG e FOR. Reaper não pode ser Analisado por magias de Intel, não responde a negociação e não pode ser obtido por Fusão. Reaper é considerado um Tirano mas não possui acesso a Ações Tirânicas.

FOR (10)	MAG 10	TEC 10	AGI 8	VIT 8	SOR 1
-------------	-----------	-----------	----------	----------	----------



Resiste



Resiste



Anula

Bullet Hell (P): Reaper sempre tem dois turnos por rodada, atacando uma vez com cada uma de suas armas. No começo de cada rodada, role 2d6. O resultado de cada um desses dados determinará as Balas de cada uma de suas armas.

Se as duas armas carregarem a mesma Bala, o efeito de *Resistir* se torna *Anular* e seus ataques causam 250% do dano rolado até o final da rodada.

Uma Sombra corrompida por um poder sombrio. Apenas os Tiranos mais cruéis pensariam em libertar um mal dessa magnitude.

1 – Bala Nuclear

Resiste todos os Tipos exceto Gelo

Tiro Atômico: 1 alvo dentro de 8 metros. Acerto: 10d12 (65/130) dano de Fogo.

Ignora Interações com Fogo exceto Fraqueza, e sempre é considerado um Golpe Crítico.

2 – Bala da Extinção

Resiste todos os Tipos exceto Fogo

Tiro do Desespero: 1 alvo dentro de 6 metros. Acerto: 10d8 (45) dano de Gelo e reduz a Energia do alvo para zero.

3 – Bala de 10.000.000 Watts

Resiste todos os Tipos exceto Vento

Bala do Apagão: 1 alvo dentro de 6 metros. Acerto: 10d10 (55) dano de Raio e 100% chance de Choque ao alvo. Causa metade do dano rolado e 100% chance de Choque a todos os Usuários dentro de 4 metros do alvo.

4 – Bala da Devastação

Resiste todos os Tipos exceto Raio

Tiro Desolador: Até 3 alvos dentro de 12 metros. +2 HDC. Acerto: 10d6 (35) dano de Vento. Move todos os alvos para posições adjacentes a Reaper, se possível. Durante as próximas 1d4+1 rodadas, cada unidade que começar seu turno dentro de 2 metros de Reaper recebe MAG (10) dano de Vento, sem esquiva.

5 – Bala do Escathon

Resiste todos os Tipos

Tiro Penitente (Luz): Qualquer número de alvos que Reaper possa ver. Alvos perdem 50% do seu PV **máximo**.
Tiro Sacrossanto: Qualquer número de alvos que Reaper possa ver. Remove todos os efeitos de Buff no alvo, e o alvo não pode receber efeitos de Buff ou recuperar PV pelas próximas 1d4 rodadas.

6 – Final Bullet

Resiste todos os Tipos

Tiro Podre: Um alvo que Reaper possa ver. Se o PV do alvo estiver abaixo de 100%, o alvo entra em Portas da Morte e imediatamente perde 1 Contador.

Bala Afótica: Qualquer número de alvos dentro de 8 metros. Acerto: 10d6 (35) dano de Trevas, e o alvo não pode esquivar até o final da próxima rodada.

Reaper pode conjurar as magias abaixo independente de qual Bala está carregada:

Aeon – Ultimato: Até 6 alvos dentro de 8 metros. Acerto: 10d8 (45) dano de arma e 8TEC% (80%) chance de Derrubada.
Arrastados ao Inferno: 1 alvo dentro de 5 metros. Acerto: 10d4 (25) dano Onipotente. O alvo é movido para uma posição adjacente a Reaper e sofre os efeitos de **Debilitar**:

(Debuff: *FOR, MAG, TEC, AGI -3, Fortificar Físico e Elementos -8* por três rodadas)



Regra Opcional – Revestimento Selvagem

Essa regra adiciona um novo Revestimento que custa 2 RP e tem o seguinte efeito: Ao invés do seu ataque básico, você pode escolher declarar um Ataque Selvagem: Isso é considerado um ataque básico e causa o mesmo dano que o da sua arma equipada, mas possui as seguinte propriedades, determinadas rolando 1d6 três vezes, uma para cada coluna.

Resultado	Dano	Alcance	Efeito
1	Causa dano do Tipo Fogo, Gelo, Vento, Raio, Nuclear ou PSY (sua escolha)	Esse ataque ganha 5 metros adicionais de alcance máximo.	Esse ataque tem 30% chance de Envenenar.
2	Calcule o dano usando VIT ao invés de HAB.	No acerto, mova para uma posição adjacente ao alvo, se possível.	Se você errar esse ataque, você sofre o Status Medo.
3	Considere sua HAB como 1 para calcular o dano desse ataque.	Determine o alcance desse ataque a partir da posição de um de seus aliados.	Se esse ataque matar o alvo, recupere 1 Energia.
4	Esse ataque causa metade do dano, mas pode acertar um alvo extra dentro do alcance.	No acerto, mova o alvo para um ponto dentro do alcance da sua arma (sem teste).	Esse ataque causa 10% mais dano para cada metro de distância entre você e o alvo.
5	Cause o dano rolado a todas as unidades adjacentes ao alvo.	Triplique o alcance mínimo e máximo desse ataque.	Esse ataque tem 100% chance de Derrubar.
6	Esse ataque causa metade do dano, mas é um Crítico	O alcance máximo e mínimo desse ataque se torna 1.	Perca PV igual a metade do dano rolado.